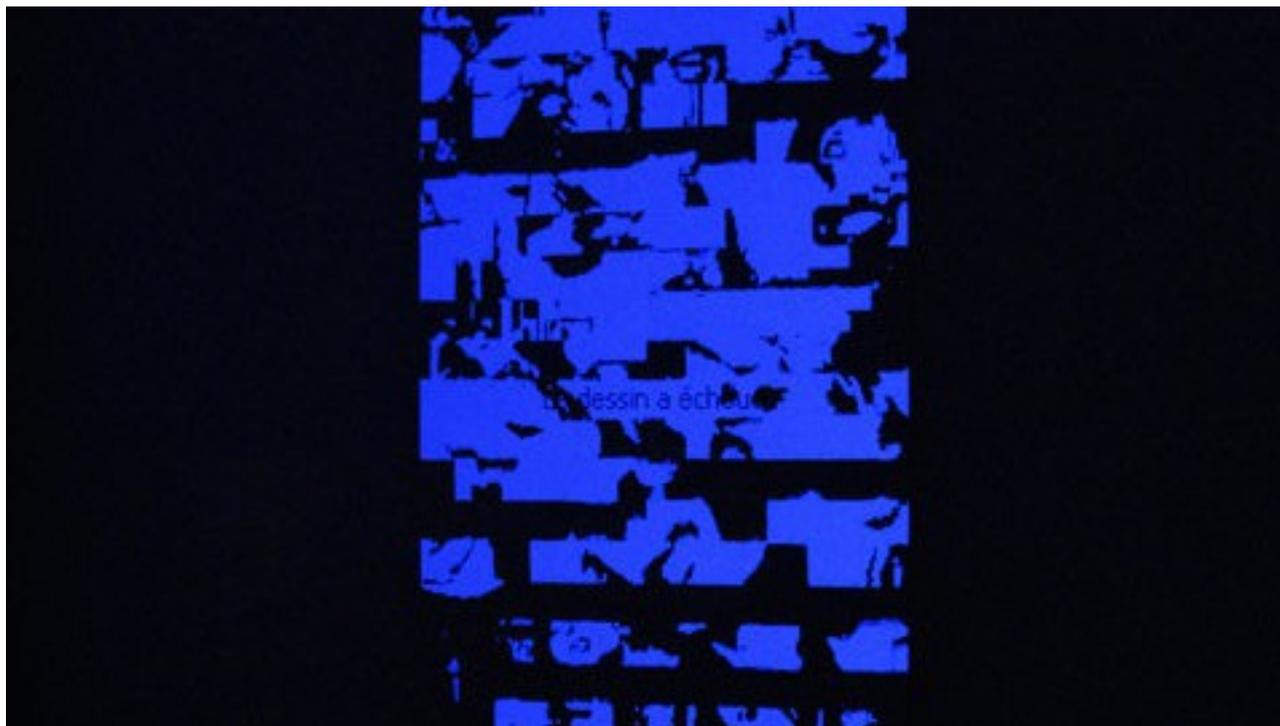


L'ART DE L'ERREUR



Frédéric Pavageau, *Le dessin a échoué*, 2010

Une constituante de l'œuvre

L'erreur et les normes p 2

L'erreur créatrice p 3

L'incident volontaire p 4

L'art du Glitch

Une rupture dans le flux p 5

Une structure à l'œuvre p 6

Petit lexique p 7

À découvrir... p 8

Une constituante de l'œuvre

L'erreur et les normes

Procédant d'un écart entre l'imagination et sa matérialisation, l'erreur ponctue les chemins de la création.

La pluralité des évocations

Du latin *errare* (errer), l'erreur est signifiante. Qu'elle soit dissimulée ou assumée, elle mémorise l'errance du créateur. Les artistes se moquent des saisons, des climats, des époques et des mythes. Depuis toujours, ils se jouent de la réalité et comme le disait si bien Véronèse : « *Nous autres les peintres, nous prenons de ces licences que prennent les poètes et les fous.* »



Véronèse, *La Dialectique*, 1515-1577.

En 1510, Giorgione peint *La Tempête*. Tout ce que ce tableau représente est parfaitement identifiable mais le sens global issu du rapprochement de ses différentes composantes échappe et interroge. Ainsi, les multiples commentaires auxquels il a donné lieu constituent autant d'interprétations erronées dans la mesure où celles-ci, au fil du temps, sont venues se contredire les unes les autres.



Giorgione, *La Tempête*, 1510.

La véritable erreur ne serait-elle pas dès lors de vouloir tout interpréter des œuvres, dans une quête utopique de la vérité ?

Le choix artistique

De même, si l'on entend communément que l'objectif de la perspective est de représenter des volumes tridimensionnels sur la surface plane du papier, on découvre que certains artistes s'amuse à créer des erreurs manifestes. Ces erreurs nous renvoient également à nos propres capacités d'observation et d'analyse. Ainsi, entrer dans la *Satire sur fausse perspective* d'Hogarth constitue un voyage périlleux, plein de mirages, d'illusions, d'embûches et de chausse-trappes.



William Hogarth, *Satire sur fausse perspective (détail)*, 1753.

Une lecture normée nous conduirait ainsi tout droit à l'incompréhension, à l'erreur d'interprétation. *La Grande Odalisque* peinte par Ingres, se présente à nous avec un dos particulièrement long - trois vertèbres supplémentaires sont présentes - et un angle peu naturel formé par la jambe gauche. Et pourtant, c'est bien volontairement que Ingres sacrifie ici la vraisemblance à la beauté.



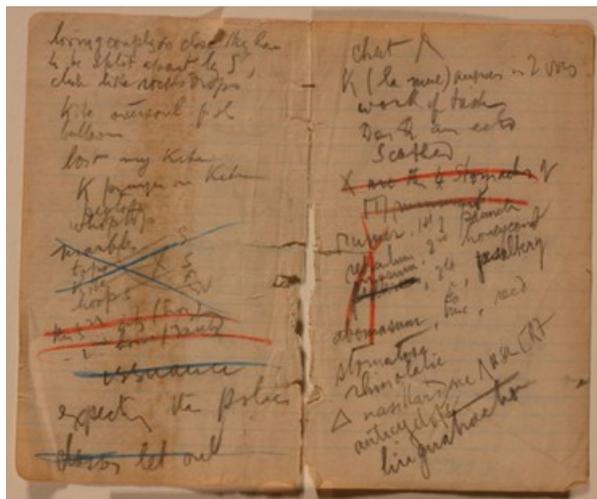
Ingres, *La Grande Odalisque*, 1814.

L'erreur créatrice

Au XX^e siècle, à bien des égards, l'erreur est devenue constituante de l'œuvre, acceptée et assumée comme telle.

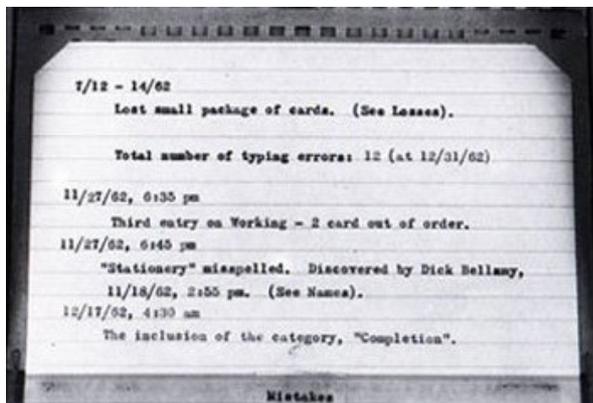
La sérendipité

La sérendipité est un concept venant d'un néologisme anglais la « *serendipity* », un mot inventé en 1754 par le philosophe anglais Horatio Walpole pour qualifier l'art de tirer partie de l'inattendu. Il ne s'agit pas ici de s'en remettre au hasard pour créer, mais de savoir observer les indices fortuits qui apparaissent au cours du travail, et de les intégrer pour infléchir le résultat recherché à l'origine, pour l'enrichir, voire le transformer totalement. « *Les erreurs sont les portes de la découverte* » disait James Joyce.



James Joyce, Carnet de notes (extrait), 1903 -1928.

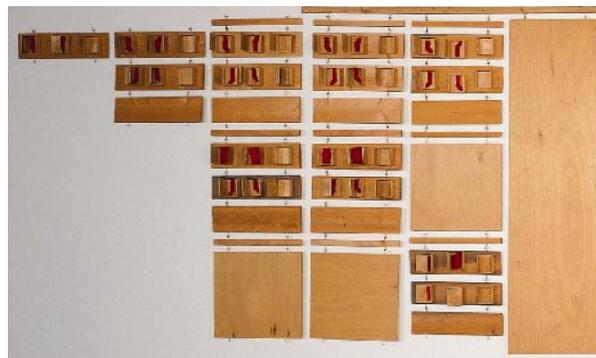
En 1962 avec *Card File*, Robert Morris exploite et souligne la place structurante de l'erreur dans le processus de création. Selon une logique autoréférentielle, les quarante-huit fiches constituant l'œuvre décrivent toutes les étapes de son élaboration. La fiche intitulée *Mistakes* recense les fautes d'orthographe, les fautes de frappe, les manques et les absences de fiches relatifs aux éléments de fabrication de l'œuvre. L'erreur est ainsi revendiquée comme un élément dynamique de l'activité créatrice et de l'œuvre achevée.



Robert Morris, *Card File - Mistakes*, 1962

L'expérimentation

L'investigation, la découverte et la notion de données sont convoquées par Guy Debord en 1955 dans son *Introduction à une critique de la géographie urbaine*. Partant de l'origine scientifique de l'expérimentation, l'art qui expérimente s'impose alors une règle d'action qui permet de faire l'expérience d'un matériau, d'en essayer les possibilités plastiques, graphiques, narratives ou sonores, de révéler par là des ressources de sens. Préférant la notion de création à celle trop restrictive d'art, Robert Filliou privilégie ainsi dans ses travaux l'expérimentation à la forme achevée.



Robert Filliou, *Principe d'Équivalence : bien fait, mal fait, pas fait*, 1968.

Pour les artistes du mouvement Fluxus, il s'agit ici de créer, grâce à une règle, un objet proprement imprévisible. La série de films intitulée *Fluxfilm Program*, produite à New York en 1966, illustre une des modalités de l'expérimentation au cinéma. Ces films réalisés par plusieurs personnalités suivent un dispositif formel relativement fixe, élaborant une dialectique entre la contrainte et le hasard, permettant l'apparition simultanée d'un objet surprenant qui déjoue et dépasse les intentions.



Paul Sharits, *Word Movie (Fluxfilm 29)*, 1966

En 1984, Francis Ponge soulignait ainsi l'importance de l'erreur : « *Vivre, être, créer, c'est errer.... Vivent donc les erreurs.* »

L'incident volontaire

Évènement peu important en lui-même mais susceptible d'entraîner des conséquences, l'incident volontaire résulte non pas du hasard ou de l'accident mais d'une démarche rationalisée, de l'aboutissement d'un processus préalablement établi.

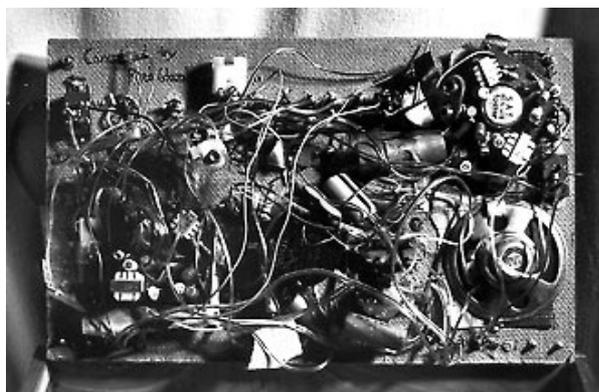
Les interférences

L'insurrection dadaïste, le surréalisme, l'art abstrait... ont consommé l'opposition entre art et science. Puis, c'est la science elle-même qui a remis en cause le réalisme et le rationalisme classiques. Art et science se rejoignent alors pour relever les défis de la complexité, de l'incertitude, des logiques floues, des discontinuités, des lois du chaos, des systèmes de dissipation ou encore de la pensée non linéaire. Se saisissant des évolutions technologiques et des médias, l'artiste Nam June Paik interroge dès 1962 les interférences et élabore des stratégies vouées à déconstruire et réinventer le langage, le contenu et la technologie de l'image électronique, cette image digitalisée constituée de points susceptibles d'être recomposés à l'infini.



Nam June Paik, *Electronic Television*, 1963

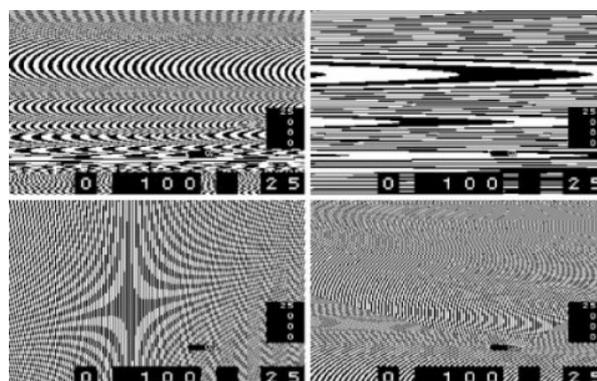
Quant à l'art de court-circuiter volontairement des dispositifs électroniques, celui-ci est exploré par Reed Ghazala dès 1966 sur les jeux électroniques émergents. Par la génération de courts-circuits, de rajouts de quelques commandes, potentiomètres et boutons poussoirs, il extrait de ces jeux des sons déchirants et amusants à la fois, les plus prisés étant les célèbres dictées magiques tout comme de nombreux autres jeux pourvus en interne d'un petit circuit électronique produisant du son.



Reed Ghazala, *The Odor Box*, 1967

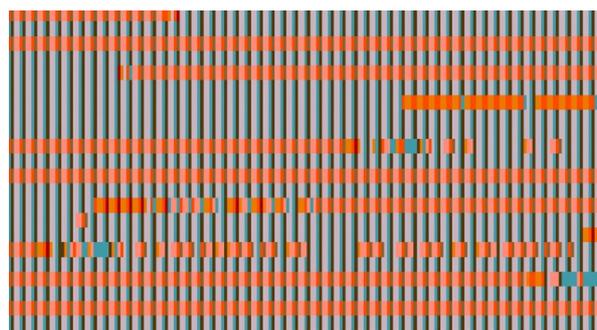
Le codage

Lorsque l'informatique se développe, un codage spécifique est également développé. En effet, la machine ne comprend que des éléments binaires (bits) : 0 et 1. Ainsi, une dissociation se fait entre la source, le signal généré et son affichage. Explorant dès lors l'importance de l'interface graphique, les artistes questionnent le système et l'entropie, la normalisation et la corruption, l'expression et le code, le sens et non-sens, déjouant les conventions d'usage. Cette démarche a pour objet l'incident, le bug et l'inconfort technologique.



Jodi, OSS, 1999

L'œuvre se trouve non plus seulement dans ce qui est donné à voir mais aussi dans le dispositif qui la fait exister. Cette approche particulièrement technoïde de l'art peut surprendre : la technique n'a en effet jamais (ou si rarement) justifié une œuvre d'art. Cependant, la chimie (la peinture, la photo), la physique (la couleur, le son, le cinéma), la géométrie (la perspective) ne sont que quelques exemples simples de complicité entre savoirs techniques et art qui ont engendré de nouveaux outils de perception de la réalité. L'art s'inscrit ici dans cette approche, et est une des conditions de la réappropriation de la machine par les artistes : créer ses propres outils, promouvoir une approche ouverte et critique du logiciel, sans oublier la dimension littéraire du code informatique... « *C'est par la mise en place de situations que les résultats les plus intéressants peuvent se produire* » exprime ainsi Ant Scott.



Ant Scott, *Glitch Series (extrait)*, 2001

L'art du Glitch

Une rupture dans le flux

Techniquement, le glitch est le résultat imprévu d'un dysfonctionnement, une rupture dans le flux.

Une défaillance électronique ou électrique

Le terme de « glitch » aurait été employé pour la première fois en 1962, pendant le programme spatial américain, par l'astronaute John Glenn décrivant alors des problèmes rencontrés par son équipe. Selon ses termes, « *un glitch est un pic ou un changement dans la tension d'un courant électrique* ». Contrairement aux systèmes industriels conçus pour des résultats spécifiques, la conception de *Feedback 2* de Brett Williams et Kevin Harris est de garantir des résultats imprévisibles au sein de systèmes autonomes. En montrant les défaillances des circuits analogiques et des appareils électroniques, ces deux artistes cherchent non pas à contrer un dysfonctionnement mais à changer notre perception de la technologie.



Brett Williams et Kevin Harris, *Feedback 2*, 2013

Ainsi, le terme « glitch » renferme-t-il beaucoup plus de significations qu'une simple défaillance électronique ou électrique, explorant l'échec, l'obsolescence, le hasard, la mémoire... *Cracked Ray Tube* de James Connolly et Kyle Evans utilise de son côté le tube cathodique non pas comme un objet mort du passé, mais plutôt comme un symbole de la culture matérielle actuelle et de l'obsolescence. Dispositif hybride alliant numérique et analogique, il génère des expériences esthétiques mettant en éveil nos mémoires résiduelles.



James Connolly et Kyle Evans, *Cracked Ray Tube*, 2014

Un défaut de compression

Tenant de rendre visible les processus, les artistes du Glitch Art construisent leur propre programme ou détournent des applications existantes. Auteur de nombreuses applications, Kim Asendorf est à l'origine du terme « *pixel sorting* », une manipulation algorithmique de l'image résultant d'un défaut de compression (*datamoshing*), un procédé exploré depuis 2005 par des artistes comme Takeshi Murata, Sven Koenig ou Paul Davis. Cet artiste programmeur, qui aime jouer avec les bugs et les erreurs, propose également une alternative aux formats d'images propriétaires standardisés, logiciel qu'il met à disposition d'artistes adeptes du Glitch Art (Benjamin Gaulon, Jimpunk, Rosa Menkman ou Pixelnoizz...).



Takeshi Murata, *Monster Movie*, 2005

« *Le glitch est l'expérience magnifique d'une interruption qui détourne un objet de sa forme et de son discours ordinaire* », témoigne ainsi Rosa Menkman, auteure du *Glitch Studies Manifesto*. L'artiste néerlandaise – qui crée d'hypnotiques visuels en manipulant les formats, la compression vidéo, le feedback et d'autres formes de « bruit » – considère ces moments comme une épiphanie : « *Plutôt que de créer l'illusion d'une interface transparente vers l'information, la machine se révèle et se rappelle brutalement à l'existence de son utilisateur. C'est le cri primal des données.* » ¹



Rosa Menkman, *Selfportrait*, 2010

¹ Extrait de *Glitch ! La beauté fatale d'un raté*, Marie Lechner, *Libération*, 2010

Une structure à l'œuvre

C'est également aux aspects structurels du glitch que les artistes s'intéressent, et à leur capacité à révéler les systèmes critiques qui nous gouvernent individuellement et collectivement.

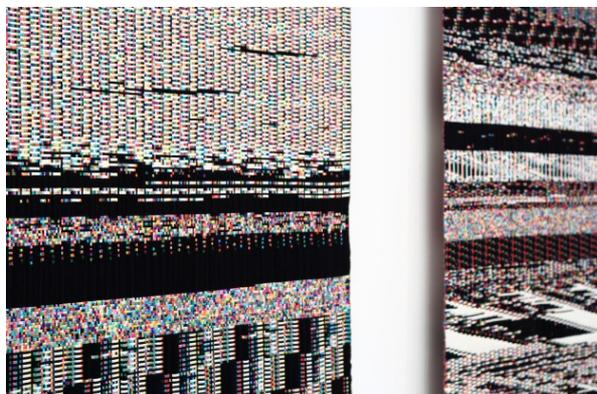
Des médiums subvertis

Motivés par le désir de contrer les formats standards ou par un refus de se voir dicter une conduite par la machine et les impératifs économiques de l'industrie informatique, les artistes du Glitch Art descendent sous la couche logicielle et renouent avec les langages informatiques. Ils questionnent les produits de consommation en les parasitant, cherchant également à rendre compte de la façon dont nous usons de la technologie. C'est en ce sens que Benjamin Gaulon assemble et combine nos déchets électroniques et numériques en une vaste et complexe chaîne, *ReFunct Media*, constituant alors une nouvelle créature « vivante ».



Benjamin Gaulon, *ReFunct Media v4.0*, 2011

Situé à l'intersection des modes analogiques et numériques de (re)production, le Glitch Art se délecte dans les couches inférieures et décomposée du transcodage, entre l'artefact et le filtre. Entre ruptures radicales et processus de marchandisation, Philipp Stern explore de son côté le potentiel de conception du glitch dans les arts textiles. Des motifs provenant de caméras court-circuitées et de matériel défectueux sont transformés en tissus de laine avec des motifs algorithmiques vifs, tel le triptyque de portraits *Fragmented Memory*.



Philipp Stern, *Fragmented Memory (détail)*, 2014

Des flux révélés

Usant des données corrompues, des médias décomposés et des fichiers détruits, les artistes du Glitch Art subvertissent les conventions et détruisent le médium pour en tirer quelque chose de neuf, à la recherche non de la perfection, mais de l'imperfection parfaite. 2 Travaillant sur la compression et la décompression des images, Jacques Perconte « *fabrique des images et les étire en espaces sensibles pour rendre toute la force de la lumière et de la couleur.* » Caractérisée par l'altération programmée, par la puissance d'un flux constamment renouvelé, ses films ne consistent pas en la cohérence issue d'une structure unifiée, mais dans l'énergie d'une déambulation intime.



Jacques Perconte, *Alpi*, 2014

Quant à Frédéric Pavageau, le traitement informatique est avant tout l'outil d'une première étape de création. Son installation *Hide [Gaïa] #002* est un processus de mal compression picturale. Un processus qui ne laisse transparaître que les détails fins et réguliers de l'image, générant alors une respiration dans un espace commun, un flux flou en constante déformation à la recherche d'une beauté neutre et universelle en mouvement. Loin d'une démarche exclusivement technique, il utilise ainsi le code source de fichiers et de flux comme une structure à l'œuvre.



Frédéric Pavageau, *Hide [Gaïa] #002*, 2014

2 Extrait de *Glitch ! La beauté fatale d'un raté*, Marie Lechner, *Libération*, 2010

Petit lexique

Obsolescence

L'obsolescence est le fait pour un produit d'être dépassé, et donc de perdre une partie de sa valeur en raison de la seule évolution technique, même s'il est en parfait état de fonctionnement. L'obsolescence programmée est le nom donné par abus de langage à l'ensemble des techniques visant à réduire la durée de vie ou d'utilisation d'un produit afin d'en augmenter le taux de remplacement.



Nick Gentry, *Self-portrait 2*, 2010

Altération

L'altération est la modification volontaire ou la transformation naturelle de l'état d'une chose ou d'un élément vivant.

Flux

Le mot flux désigne en général un ensemble d'éléments (données, énergie, matière...) évoluant dans un sens commun. Un flux peut donc être entendu comme un déplacement caractérisé par une origine, une destination et un trajet. C'est une quantité déplacée sur un support physique : personnes, marchandises, immatériel.

Interférence

L'interférence est la rencontre, la conjonction de deux phénomènes distincts. En mécanique ondulatoire, on parle d'interférences lorsque deux ondes de même type se rencontrent et interagissent l'une avec l'autre.

Feedback

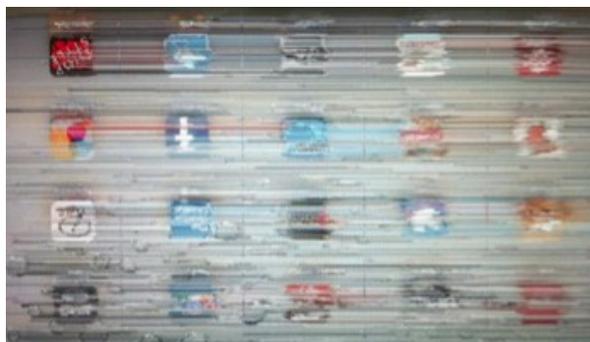
Le feedback ou rétroaction est l'action en retour d'un effet. La séquence de causes et d'effets forme alors une boucle dite boucle de rétroaction.



Darsha Hewitt, *Feedback Babies*, 2011

Interface

Une interface est la couche limite entre deux éléments par laquelle ont lieu des échanges et des interactions. En informatique et en électronique, une interface est un dispositif qui permet des échanges et interactions entre différents acteurs.



Tim Bonvallet, *Écran de téléphone mobile cassé*, 2014

Analogique

Le terme analogique désigne les phénomènes qui représentent une information par la variation d'une grandeur physique, comme la tension électrique. Ce terme provient du fait que la mesure d'une valeur naturelle ou d'un élément de signal électrique ou électronique varie de manière analogique à la source.

Numérique

On dit numérique une information qui se présente sous forme de nombres associés à une indication de la grandeur à laquelle ils s'appliquent, permettant les calculs, les statistiques, la vérification des modèles mathématiques. Le calcul numérique se fait sur ces nombres, par opposition au calcul algébrique qui se fait sur des variables désignées par un symbole.

Algorithmique

L'algorithmique est l'étude et la production de règles et techniques impliquées dans la définition et la conception de processus systématiques de résolution d'un problème et permettant de décrire les étapes vers le résultat. En d'autres termes, un algorithme est une suite finie et non-ambiguë d'instructions permettant de donner la réponse à un problème.

Digitalisation

La digitalisation est l'action de transformer une image ou un son en un ensemble de données chiffrées, pouvant être traitées informatiquement.

Compression

La compression est une diminution du volume. En informatique, la compression de données est un processus qui permet de diminuer la taille des fichiers.

Décompression

Le mot décompression est lié à la diminution de la pression. En informatique, il s'agit de l'opération inverse à la compression de données.

À découvrir

Sur le Glitch Art

L'erreur est humaine : une histoire du Glitch

<http://www.rslnmag.fr/post/2013/10/31/Lerreur-est-humaine-une-histoire-du-Glitch.aspx>

Glitch ! La beauté fatale d'un raté

http://ecrans.liberation.fr/ecrans/2010/10/11/glitch-la-beaute-fatale-d-un-rate_950008

Glitch

<http://www.arte.tv/fr/glitch/7524184,CmC=7503936.html>

The Glitch Moment(um)

http://networkcultures.org/_uploads/NN%234_RosaMenkman.pdf

Sur les logiciels associés

Corrupt

<http://www.recyclism.com/corrupt.php>

Glitch images

<http://snorpey.github.io/jpg-glitch/>

Glitch Art Resources

<https://phillipstearns.wordpress.com/glitch-art-resources/>

Sur les artistes cités

Robert Filiou

<http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-filiou/>

Paul Sharits

<http://lightcone.org/fr/cineaste-294-paul-sharits>

Nam June Paik

<http://www.paikstudios.com/>

Jodi

<http://oss.jodi.org/>

Brett Williams

<http://www.brflux.com/>

James Connolly

<http://jameshconnolly.com/>

Kyle Evans

<http://www.yaktronix.com/>

Takeshi Murata

<http://www.takeshimurata.com/>

Rosa Menkman

<http://rosa-menkman.blogspot.com/>

Benjamin Gaulon

<http://www.recyclism.com/>

Philipp Stern

<https://phillipstearns.wordpress.com/>

Jacques Perconte

<http://www.jacquesperconte.com/>

Frédéric Pavageau

<http://fredericpavageau.net/>

Nick Gentry

<http://www.nickgentry.com/>

Darsha Hewitt

<http://www.darsha.org/>

Sources : *Francis Ponge*, M. Gleize, B. Veck, Actes ou textes, 1984 / *The Glitch Moment(um)*, Rosa Menkman, Institute of network cultures, 2011 / *Glitch ! la beauté fatale d'un raté*, Marie Lechner, *Libération*, 2010 / *L'erreur est humaine : une histoire du Glitch*, Chloé Rhys, *Regards sur le numérique*, 2013 / Wikipédia